

ユビキタスネット社会の実現に向けた政策懇談会
IT産業ワーキンググループ

IT産業の現状

事務局

平成16年3月1日

(1) IT産業の現状

IT産業を中心とした景気回復やIT投資等による経済成長の牽引など、ITは日本経済を支える中心的な存在へ成長

IT産業を中心とした景気回復

景気 [平成16年2月「月例経済報告」]

「景気は、設備投資と輸出に支えられ、着実に回復している」

GDP成長率 [平成15年12月「平成16年度の経済見通しと経済財政運営の基本的態度」]

実質：1.8%程度 名目：0.5%程度

IT産業

主要電気通信事業者の平成15年度中間決算

- ・売上高（対前年同期比）：微増
- ・最終利益（対前年同期比）：大幅増加

民間放送事業者（在京4局）の平成15年度中間決算

- ・最終利益（対前年同期比）：減少

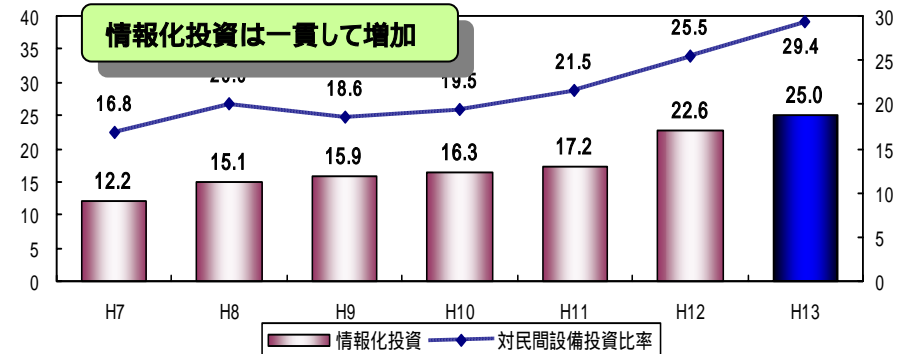
主要電気通信機器メーカー9社の平成15年度第3四半期の合計売上高・最終利益

- ・売上高（対前年同期比）：増加
- ・利益（対前年同期比）：増加

IT投資等による経済成長の牽引

企業の情報化投資

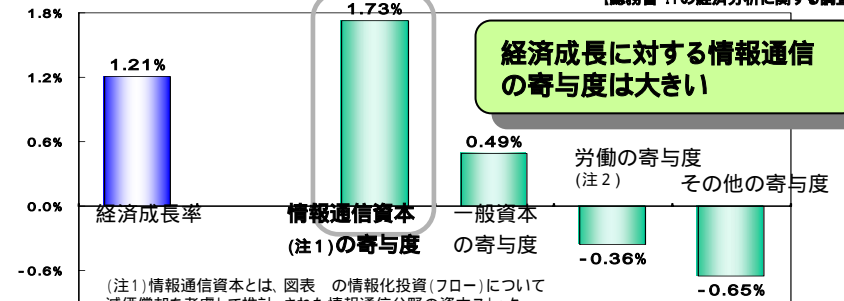
[総務省「ITの経済分析に関する調査」]



(注)ここでの情報化投資は、「電子計算機同付属装置」、「有線電気通信機器」、「無線電気通信機器」及び「ソフトウェア」

経済成長率に対する情報通信資本の寄与度

[総務省「ITの経済分析に関する調査」]



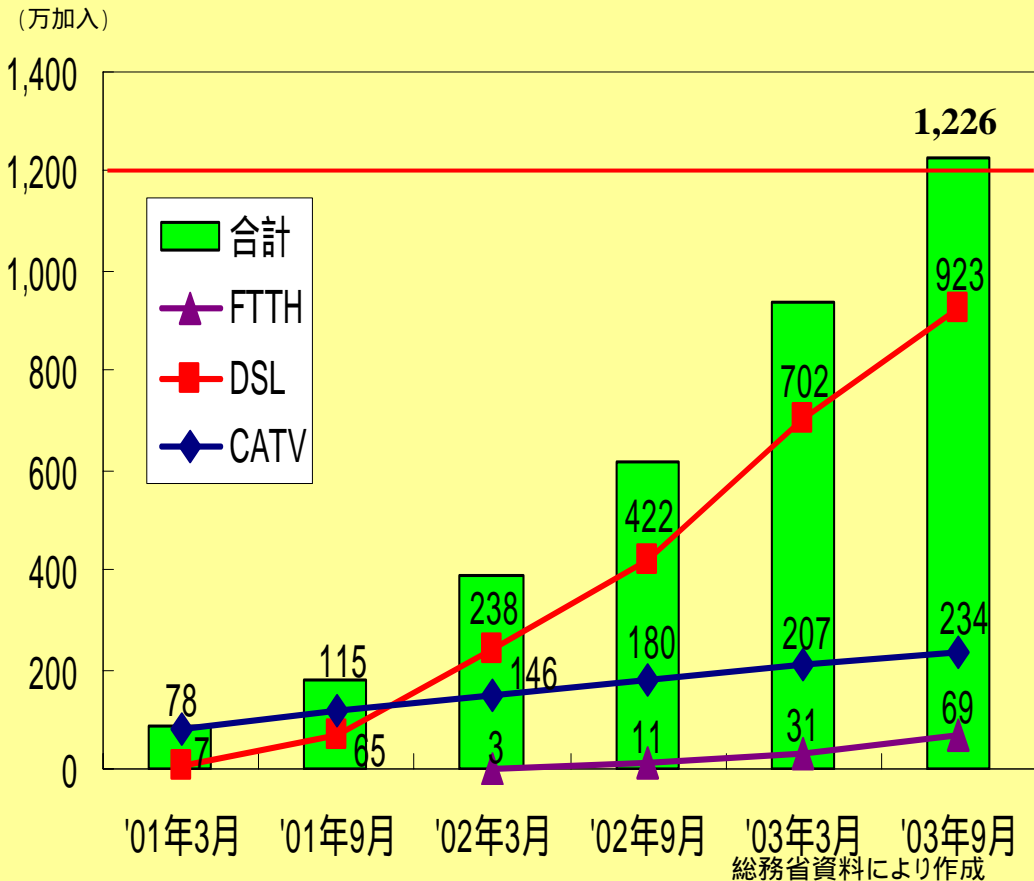
(注1)情報通信資本とは、図表の情報化投資(フロー)について減価償却を考慮して推計された情報通信分野の資本ストック

(注2)労働の寄与度がマイナスとなっているのは、経済が成長するために必要な労働人口数(労働人口数に実労働時間を乗じたもの)が減少しているため

ブロードバンドインフラの利用環境は、大幅に改善

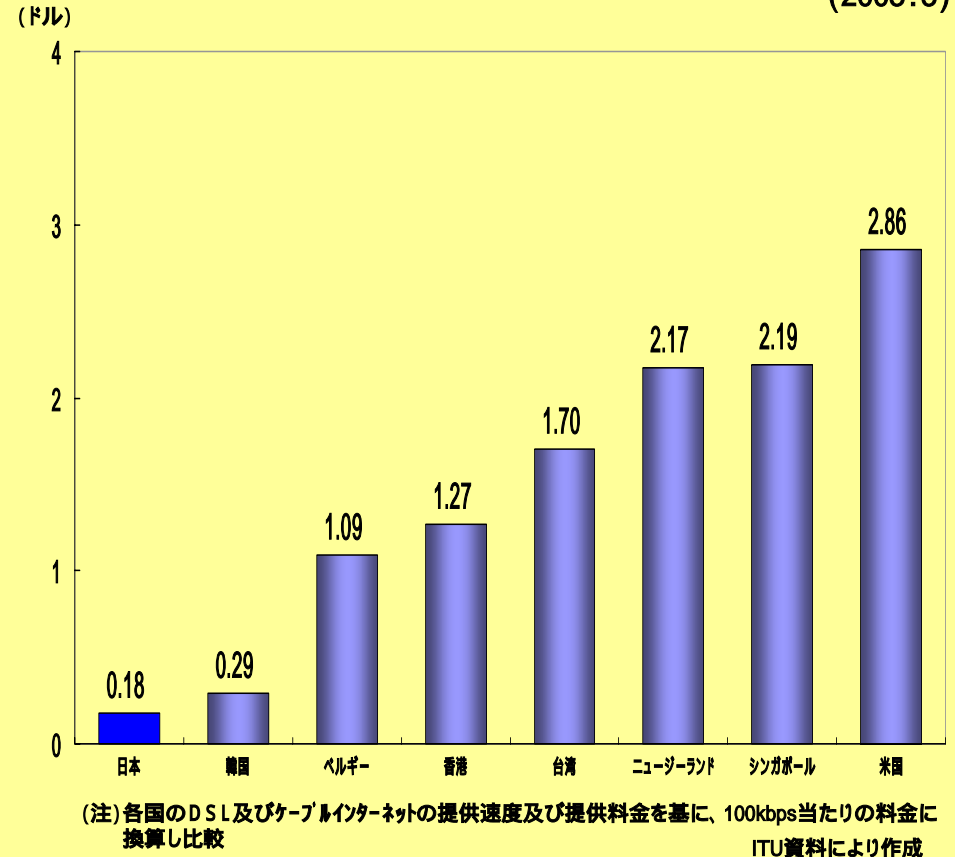
ブロードバンド契約数は、1,200万加入超に

図表 ブロードバンド契約数の推移



ブロードバンドは、世界で最も低廉・高速

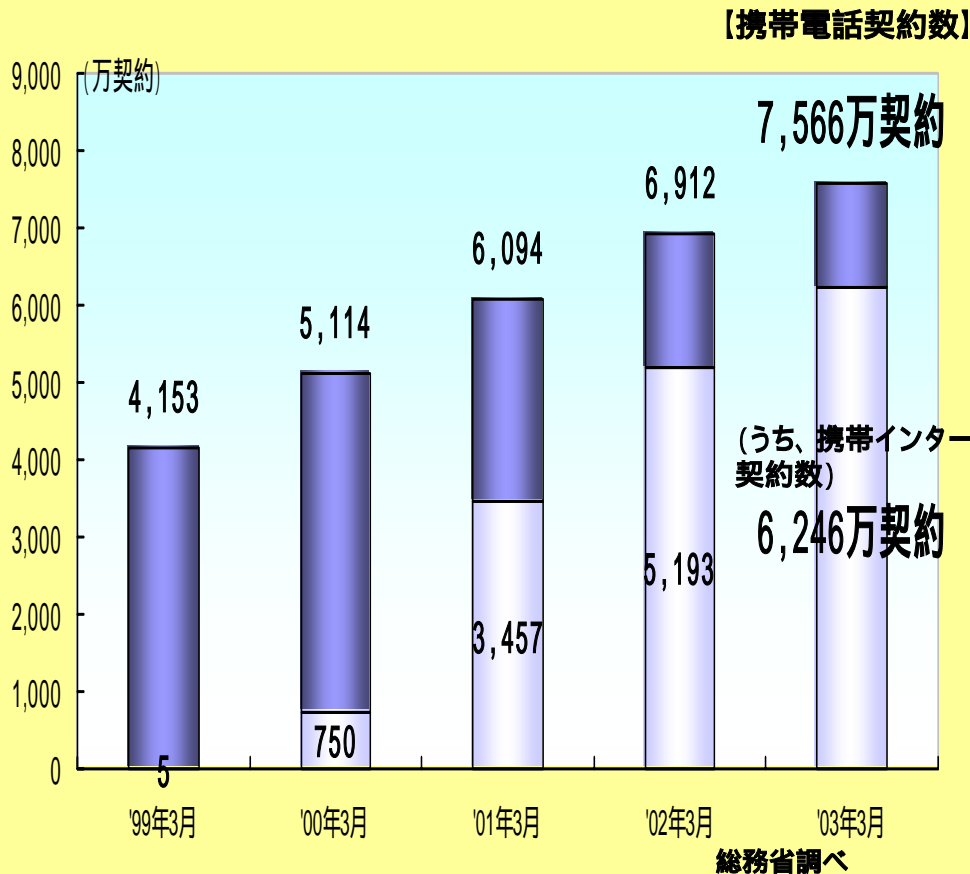
図表 ブロードバンド料金の国際比較(100kbps当たり料金)
(2003.3)



携帯インターネット利用は世界を大きくリード

4年余りで契約数は、6,200万に急成長

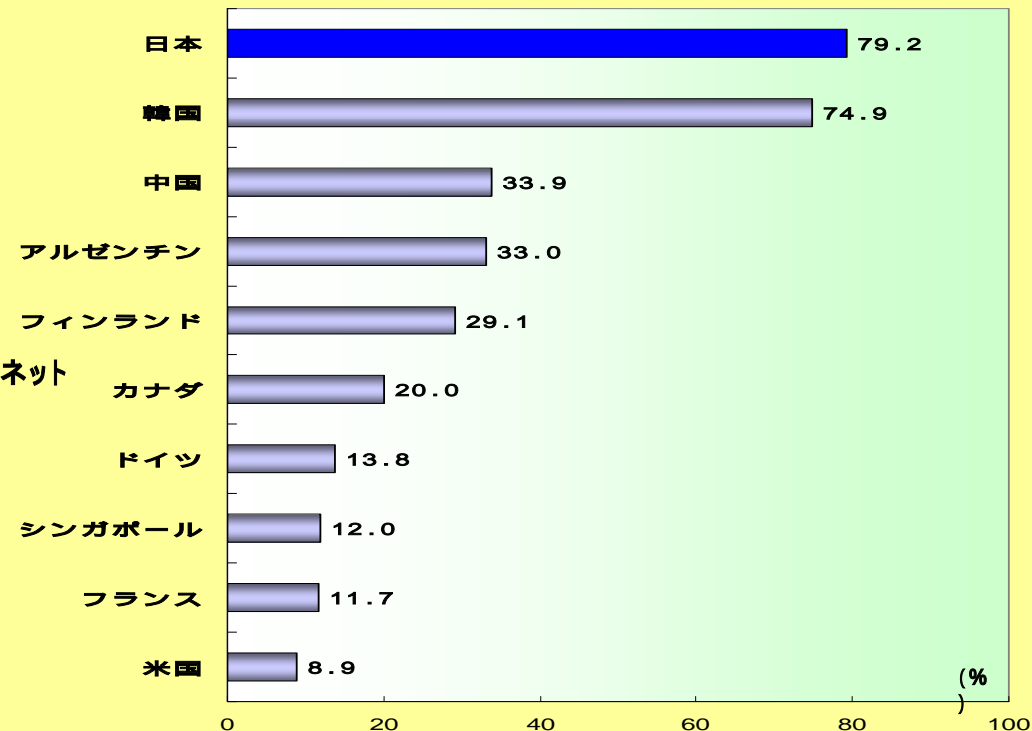
図表 携帯電話及び携帯インターネット契約数の推移



携帯電話のインターネット対応率は、世界第1位

図表 主要国における携帯電話のインターネット対応率(2002.9)

(携帯電話契約数に占める携帯インターネット契約数の比率)



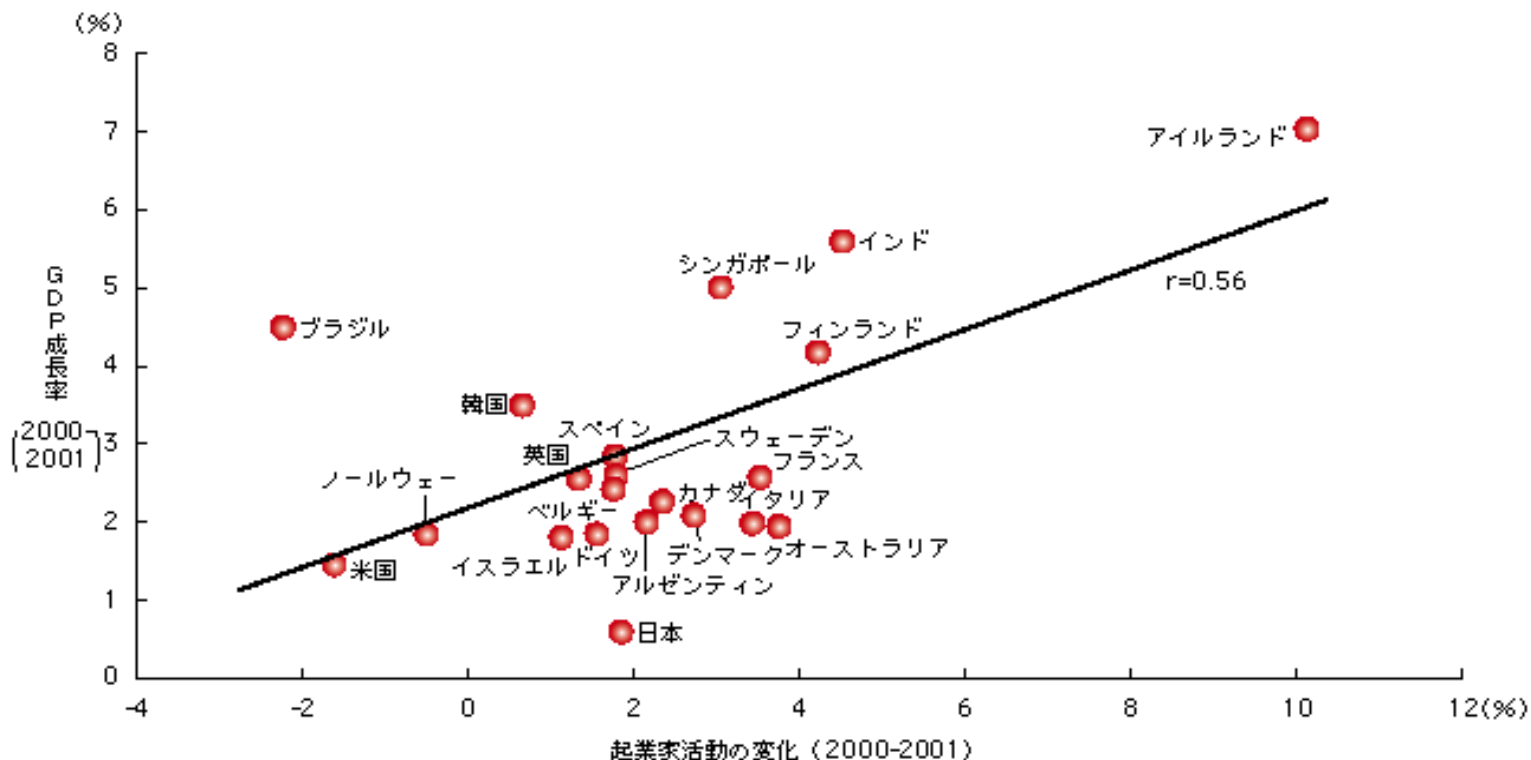
「3G Mobile」資料により作成

< 新規産業創出の必要性 >

新規産業の活性化と経済成長

新規産業の活性化は経済成長を促す。

起業家活動の変化とGDP成長率の関係



(出典) 「グローバル・アントルプレナーシップ・モニター 2001年調査」(ベンチャーフォーラム 2002/3月号)

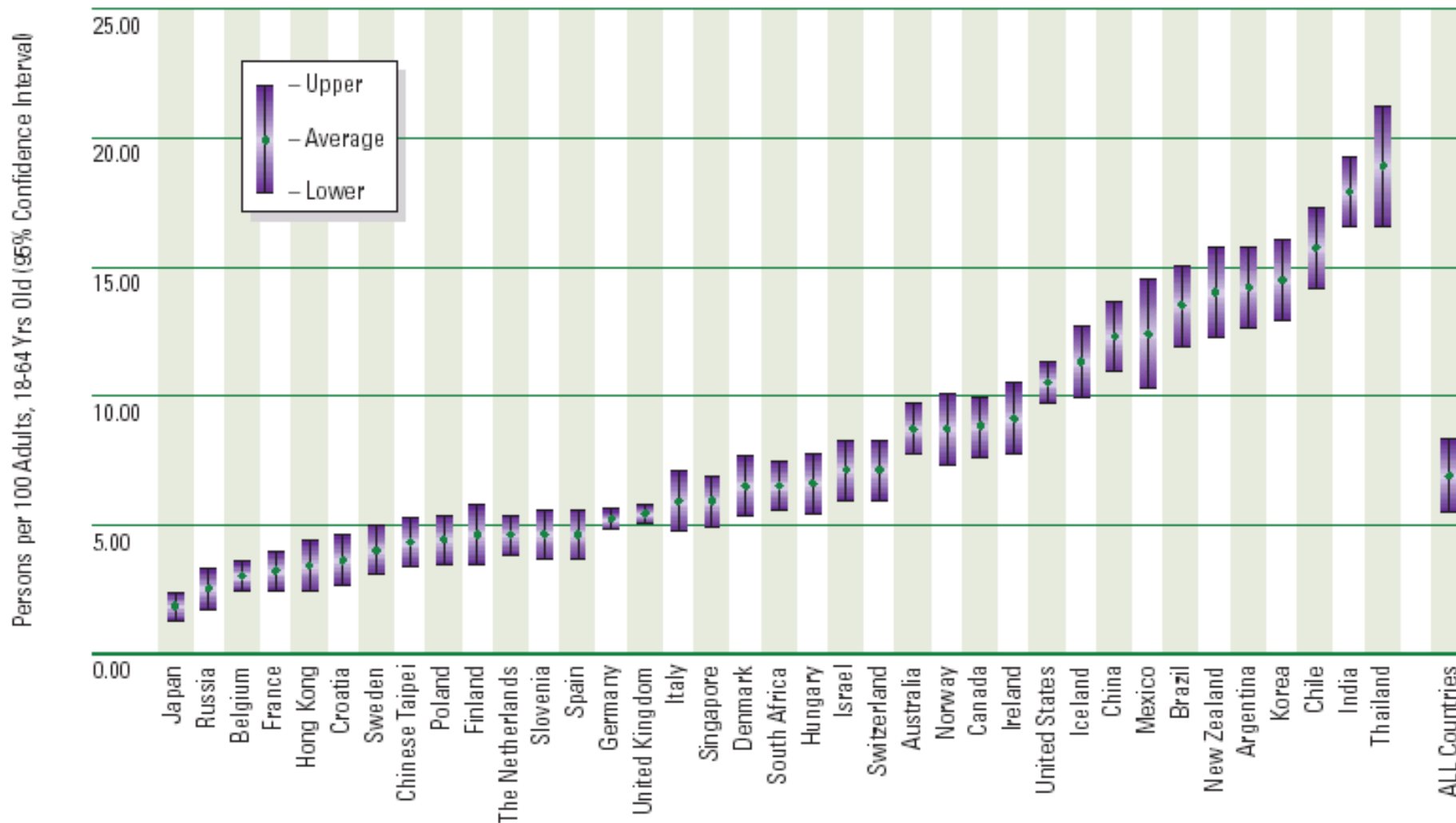
1: 「グローバル・アントルプレナーシップ・モニター」(GEM)は、米国のバブソン大学及びイギリスのロンドン・ビジネス・スクールの提唱で開始された、起業に関する世界各国の比較分析の調査研究。

2: 起業家活動とは、「18才から64才のGEM調査対象者のうち、起業活動中の者+設立42ヶ月未満の会社の経営者、或いは管理者が占める割合(%)」と定義される。

< 新規産業創出の必要性 >

開業率の国際比較

日本の開業率は、米国に比して1 / 3以下であり、極めて低水準。



(出所: "GLOBAL ENTREPRENEURSHIP MONITOR 2002" GEM, www.gemconsortium.org)

< コンテンツ産業の現状 >

コンテンツ産業の市場規模

10兆9,060億円(H12年度)

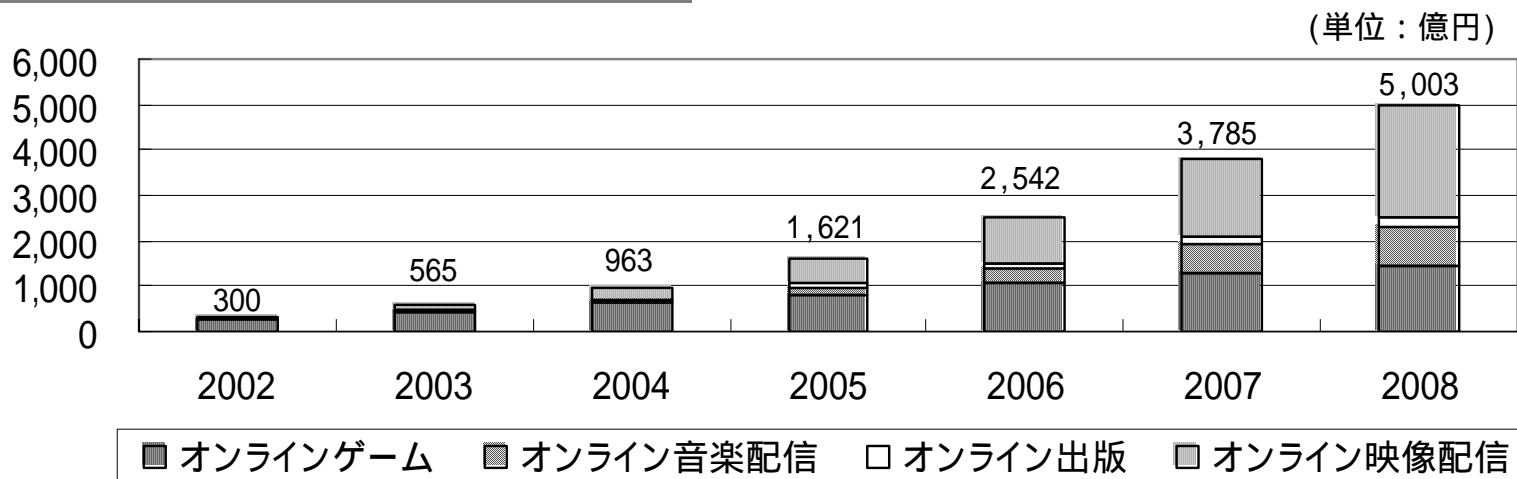
コンテンツ産業の市場規模詳細(H12年度)

メディア・ソフト分類	期間	市場規模[億円]
映画ソフト	年	6,742
ビデオソフト	年	1,877
地上波テレビ番組	年度	28,428
衛星テレビ番組	年度	1,421
ケーブルテレビ番組	年	1,970
ゲームソフト	年	5,270
映像系ソフト合計		45,708
音楽ソフト	年	7,126
ラジオ番組	年度	2,850
音声系ソフト合計		9,976
新聞記事	年	22,178
コミック	年	6,425
雑誌ソフト	年	14,693
書籍ソフト	年	7,683
データベース記事	年度	2,397
テキスト系ソフト合計		53,376
合計		109,060

出典：総務省郵政研究所調査より作成

<コンテンツ産業の現状 > インターネットコンテンツ市場

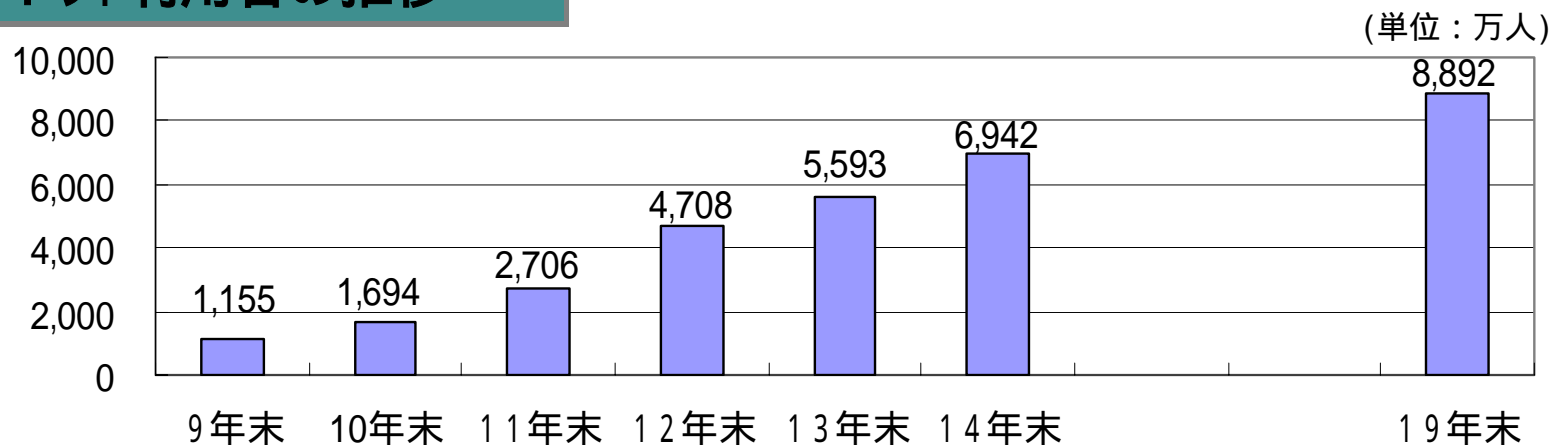
インターネットコンテンツ市場規模



着メロ等は除く

出典：野村総合研究所推計を元に作成

インターネット利用者の推移



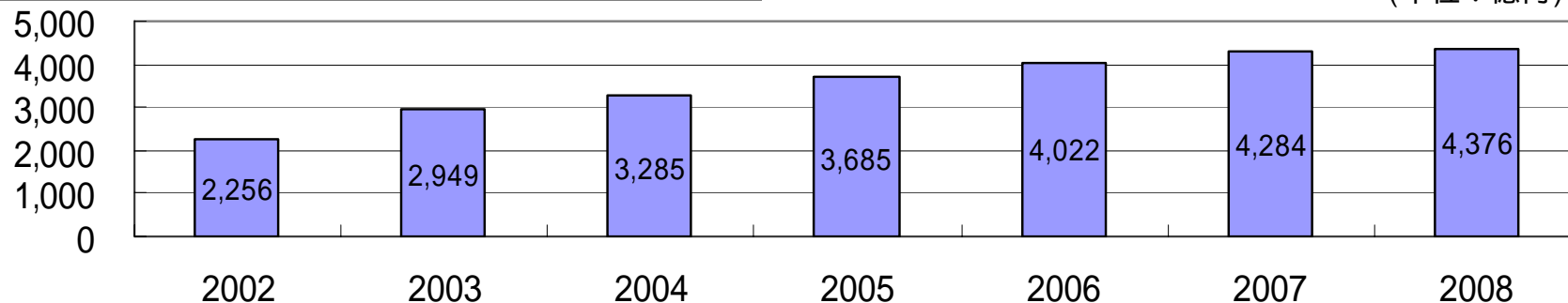
携帯電話からインターネットを実際に利用している人を含む

出典：「平成15年版情報通信白書」(総務省)

<コンテンツ産業の現状 > モバイルコンテンツ市場

モバイルコンテンツ市場規模(予測)

(単位：億円)

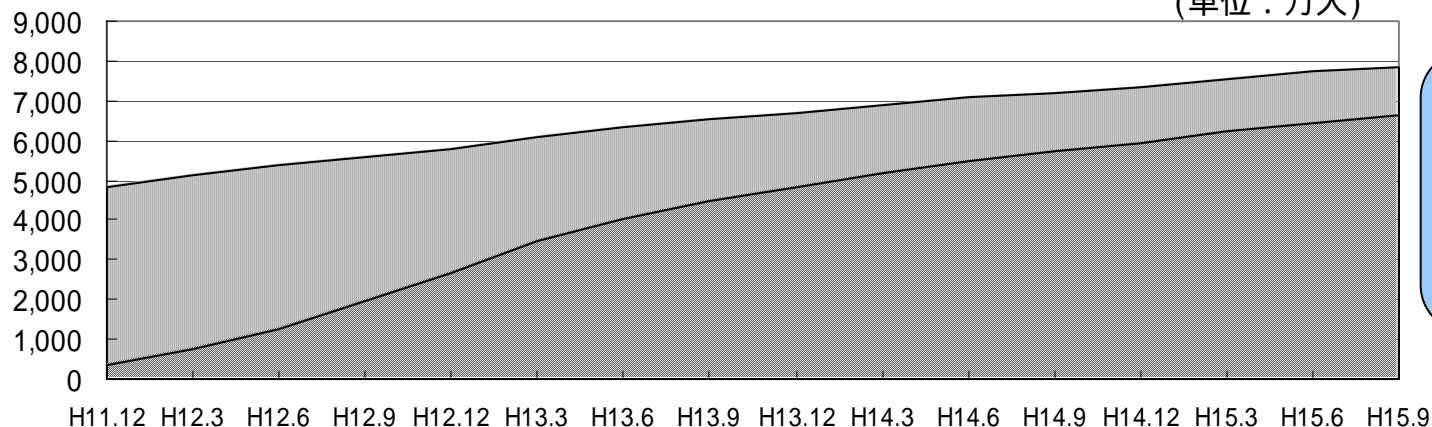


携帯電話及びPHS上で、有料のコンテンツを配信するサービスのこと。その市場は着信メロディ、画像ダウンロード等の「エンターテインメント市場」及びニュースや天気予報等の「情報サービス系市場」により構成。

出典：野村総合研究所推計を元に作成

モバイルインターネット加入契約数の推移

(単位：万人)



(平成15年9月現在)
 携帯インターネット加入契約数
 6,628万契約
 携帯電話加入契約数に占める割合
 84.3%

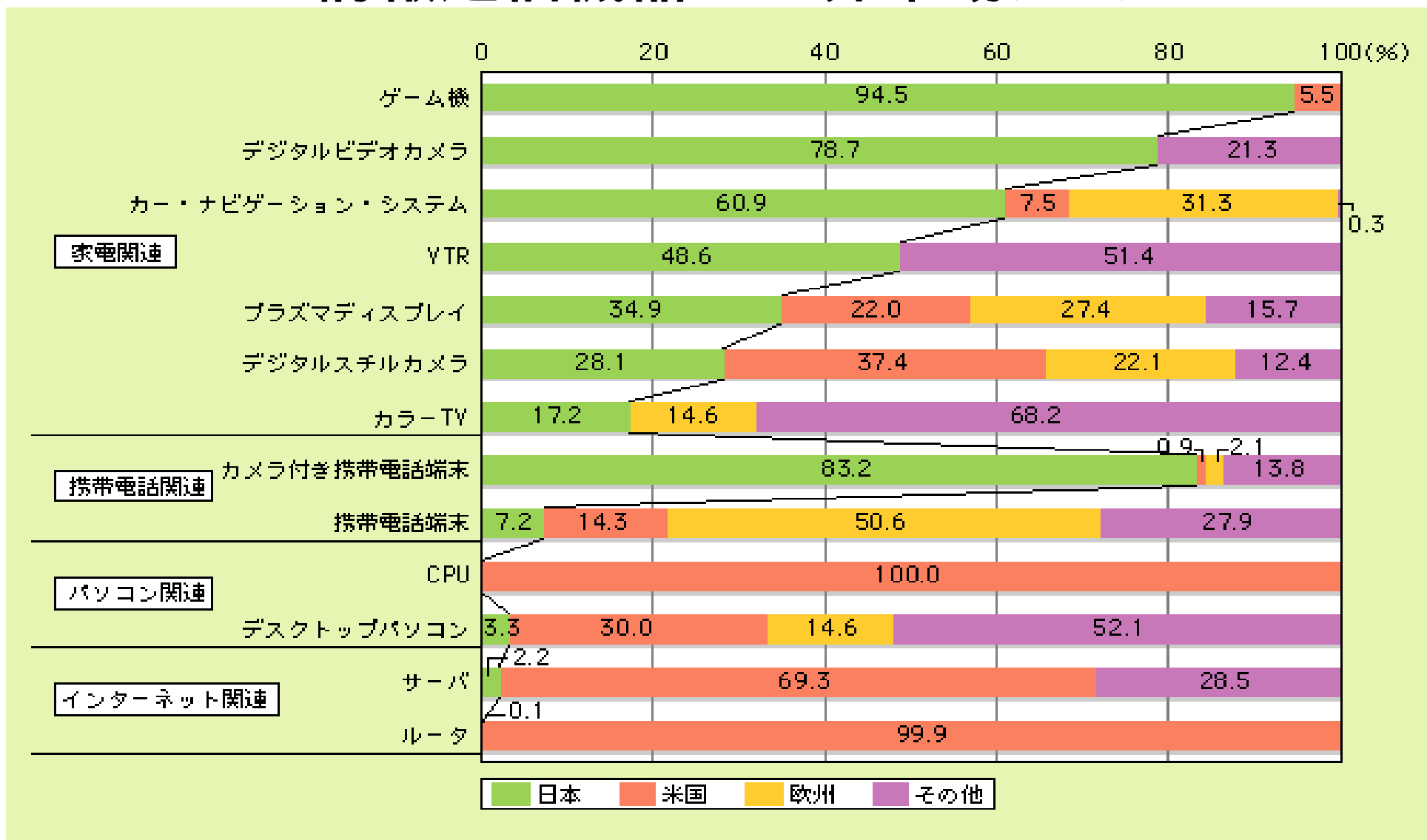
□ 携帯電話加入契約数 ■ (うち) 携帯インターネット加入契約数

携帯インターネット加入契約数は、携帯電話事業者によるiモード、EZweb(旧EZaccessを含む。)、J-Skyのサービスの加入契約数合計

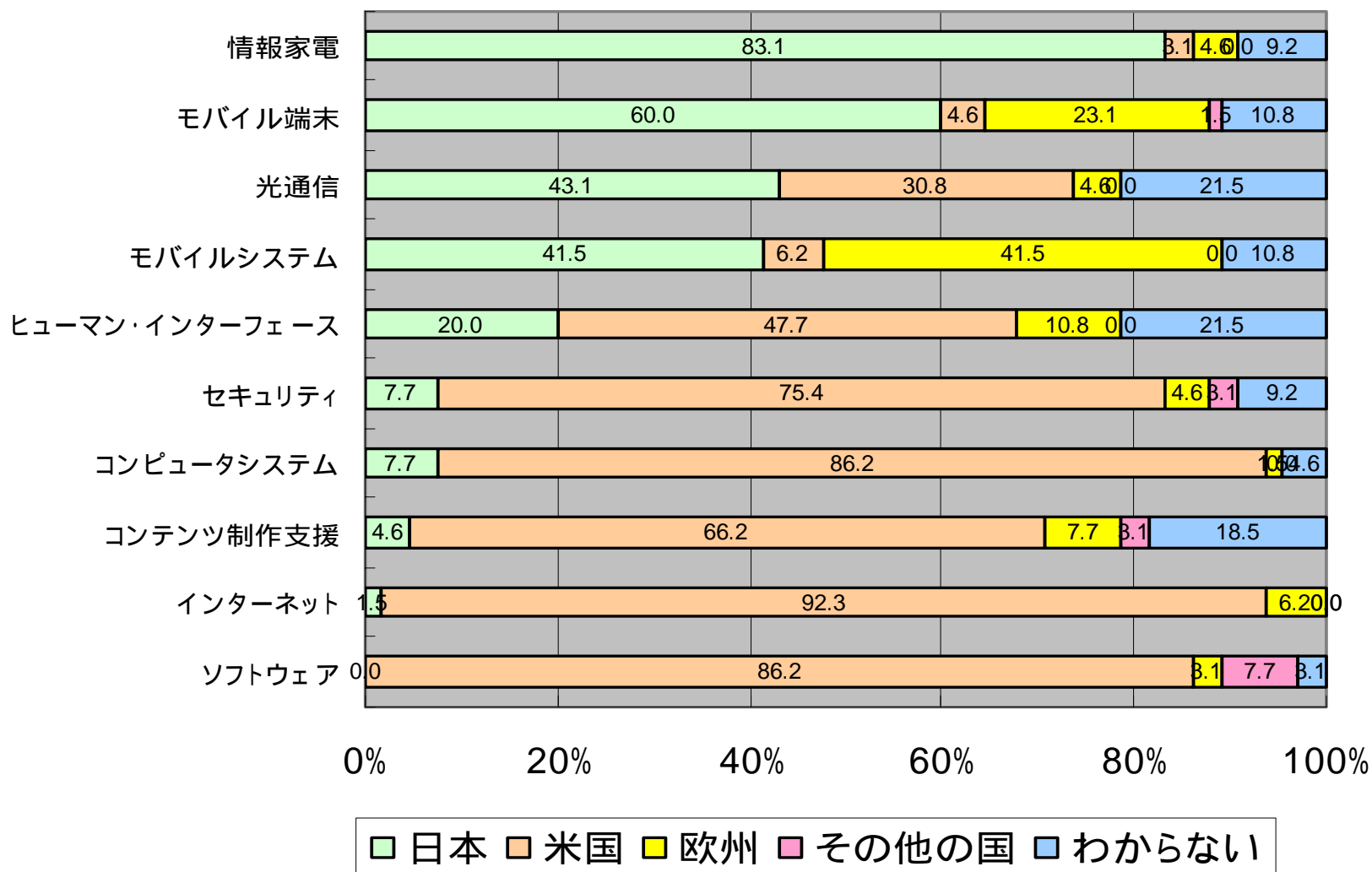
出典：電気通信事業者協会資料

(2) IT産業の国際競争力比較

情報通信機器の世界市場シェア



情報通信技術の優位性に関する国際比較

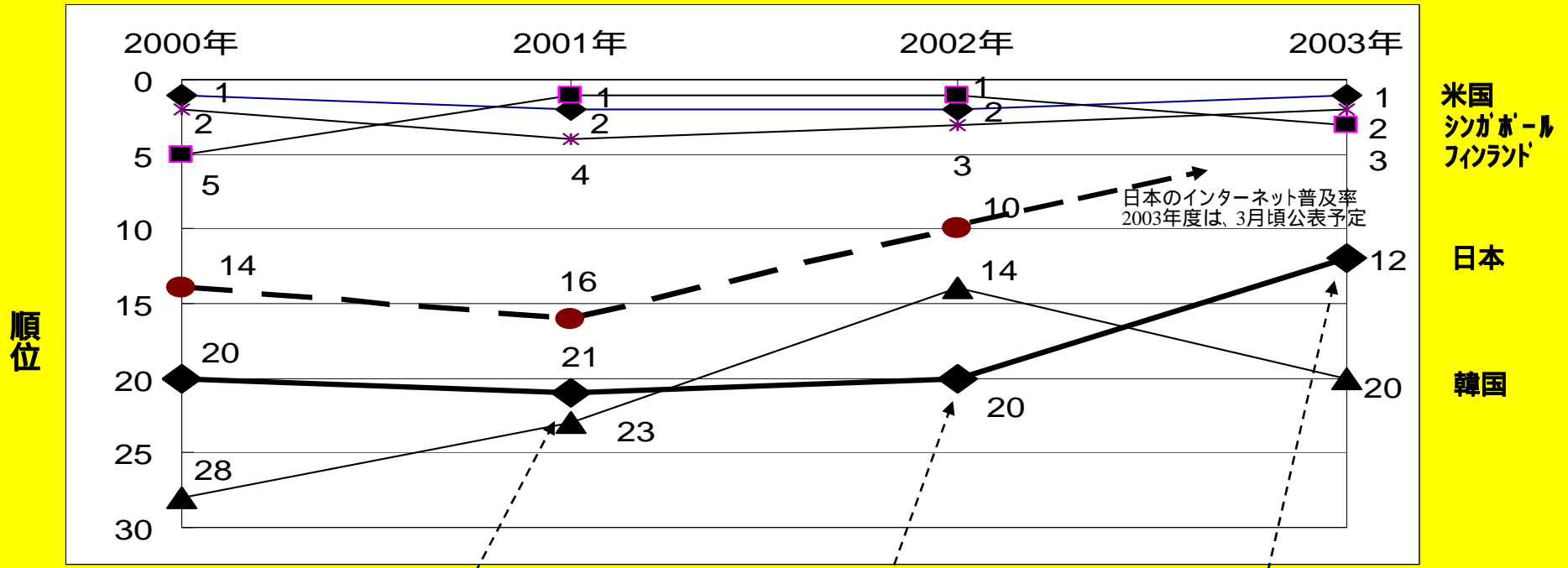


出典：平成15年度情報通信白書

< 世界における日本のIT分野の状況 >

日本の国際競争力（ネットワーク化対応度ランキング、インターネット人口普及率）

世界各国のIT関連市場の競争性、インフラ整備や公的規制のあり方、個人・企業・政府各レベルのネットワーク化の度合い等を世界経済フォーラム(WEF)が総合評価。【世界経済フォーラム「世界IT報告」2003(H15.2.18)、2004(H15.12.9)】



参考: ランキングの評価要素 (全48項目)

上位ランキング例

- インターネット利用者 (8位)
- 電子政府化率 (8位)

下位ランキング例

- 税制の効率性 (81位)
- 外資障壁 (85位)

2001年

- 1月: IT基本法
- e-Japan戦略策定 (2005年までに世界最先端のIT国家を目指す)
- 4月: 書面一括法、電子書面法
- 6月: 電気通信事業法改正 (ダークファイバ活用)

2002年

- 4月: 商法改正 (株主総会請求電子化)
- 9月: 公立学校インターネット接続ほぼ100%

2003年

- 2月: 行政手続オンライン化法
- 3月: 電気通信事業法改正 (1種・2種廃止)
- 5月: 個人情報保護法
- 7月: e-Japan戦略策定

< 世界における日本のIT分野の状況 >

ブロードバンド料金

2002年	2003年
1位 日本	1位 日本
2位 韓国	2位 韓国
3位 ベルギー	3位 ベルギー
4位 香港	4位 香港
5位 台湾	5位 シンガポール
6位 ニュージーランド	6位 米国
7位 シンガポール	7位 カナダ

各国のDSL及びケーブルインターネットの提供速度及び提供料金を
を基に、100kbps当たりの料金に換算し比較

【ITU調査】

国連加盟国 - 電子政府準備度指数

2002年	2003年
1位 米国	1位 米国
2位 オーストラリア	2位 スウェーデン
3位 ニュージーランド	3位 オーストラリア
⋮	⋮
15位 韓国	13位 韓国
⋮	⋮
26位 日本	<u>18位 日本</u>

【国連「世界公共部門報告」(H15.11.4)】

電子商取引化率

【B2B】

2002年	2003年
1位 米国 (40.1%)	1位 米国 (39.0%)
<u>2位 日本 (17.6%)</u>	<u>2位 日本 (15.6%)</u>
3位 ドイツ (7.2%)	3位 ドイツ (8.9%)
4位 イギリス (5.9%)	4位 イギリス (5.6%)
5位 カナダ (3.9%)	5位 カナダ (3.9%)

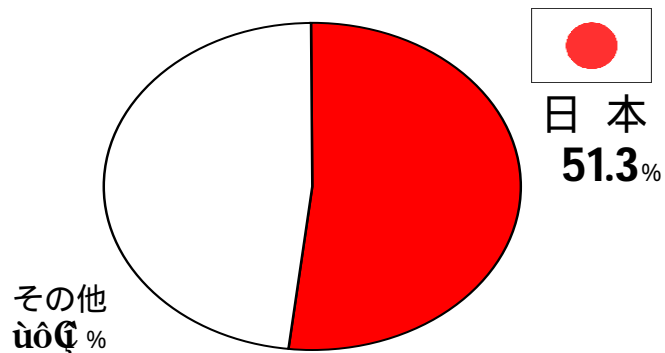
【B2C】

2002年	2003年
1位 米国 (56.6%)	1位 米国 (51.5%)
<u>2位 日本 (8.6%)</u>	<u>2位 日本 (8.2%)</u>
3位 イギリス (5.7%)	3位 ドイツ (5.6%)
4位 ドイツ (5.3%)	4位 イギリス (5.5%)
5位 カナダ (3.5%)	5位 カナダ (4.5%)

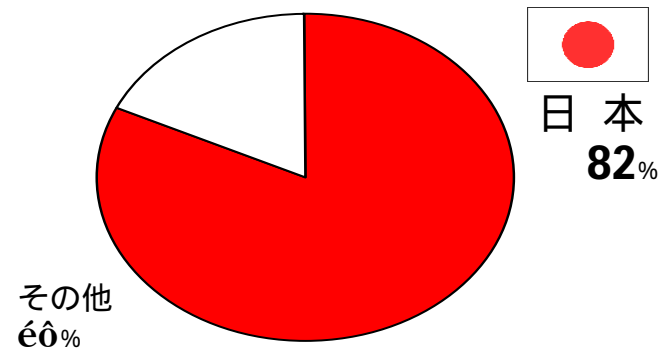
【WITSA(World Information Technology and Services Alliance) 調査】

<日本の強み> (家電/情報家電)

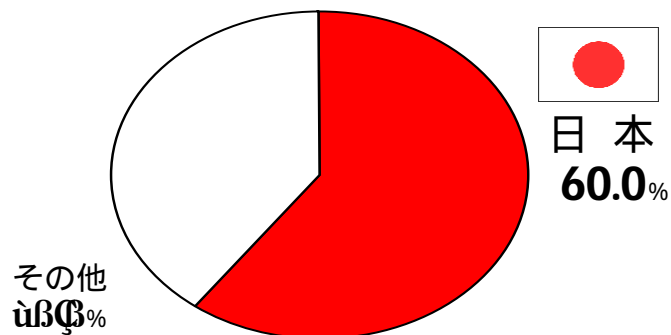
DVDプレーヤー



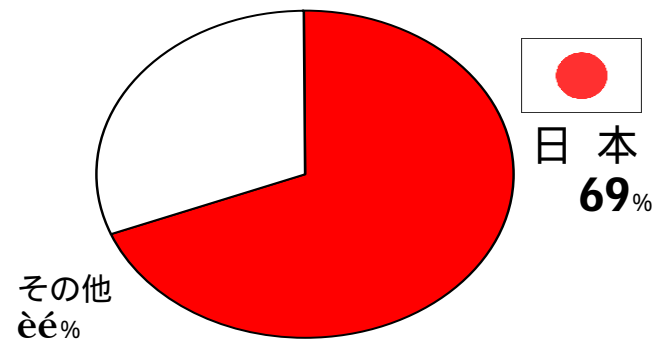
プラズマディスプレイ



デジタルカメラ



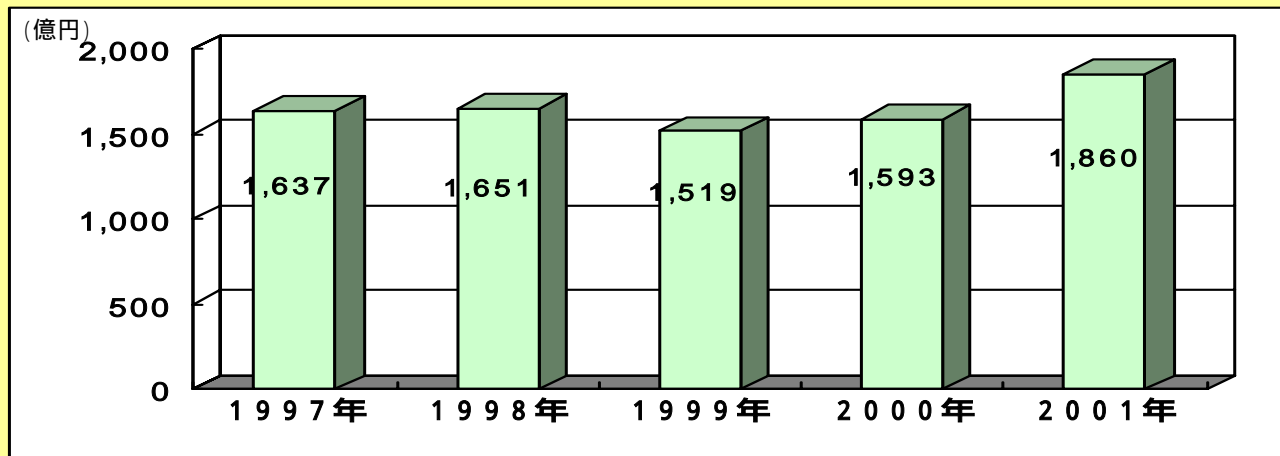
液晶ディスプレイ



出典：DVD～「2001年主要商品・サービス100品目シェア調査」日本経済新聞
プラズマディスプレイ～「プラズマパネルのメーカー別シェア」日本経済新聞
液晶ディスプレイ～「液晶テレビの世界シェア」日本経済新聞
デジタルカメラ～2001年「半導体産業新聞」

<日本の強み > (アニメーション・ゲーム)

アニメーション産業市場規模



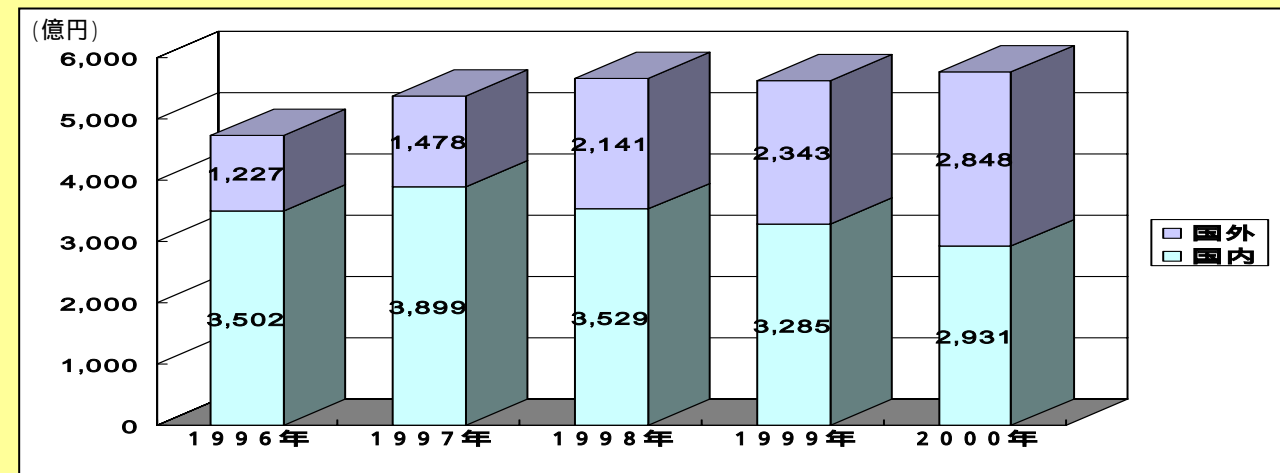
(「アニメーション産業の現状と課題」(2002.9、経済産業省))

・2001年における市場規模は1,860億円、ヒット作の存在やDVDの普及等により活況。

(参考)

世界で放送されるアニメーションの6割は日本製(「アニメーション産業の現状と課題」(2002.9、経済産業省))

ゲームソフトウェア市場規模



(「ゲーム産業の現状と課題」(2002.3、経済産業省))

・97年をピークに国内ソフトウェア市場が伸び悩む中、海外市場がそれを補完。